أدوات تحكم PSX ONE

سنتناول هنا بعض وحدات التحكم المختلفة التي توفرت لجهاز بلاي ستيشن 1، بدءًا من وحدة التحكم الرقمية الأولى، مرورًا بوحدة التحكم DualShock، وصولًا إلى وحدات التحكم الخاصة مثل وحدة التحكم العصوية.

هذه القائمة غير مكتملة نظرًا لكثرة وحدات التحكم التي صدرت لجهاز بلاي ستيشن 1 (خاصةً في اليابان)، ولكن إذا كانت لديكم معلومات عن وحدة تحكم معينة وترغبون في إضافتها إلى هذه القائمة، فنرحو منكم المساهمة بها، شكرًا لكم.

معظم المعلومات والصور مأخوذة من ويكيبيديا وموقع http://www.defconsoft.co.uk/ .

أ - المراقبون الرسميون:

1 - SCPH-1010: لوحة التحكم الرقمية: أول لوحة تحكم لجهاز بلاي ستيشن ون الياباني، كانت الأزرار بترتيب مختلف في النماذج الأولى التي تم عرضها للجمهور عن النموذج النهائي.

2 - SCPH-1030: فأرة بلاي ستيشن: تستخدم في ألعاب المغامرات وفي ألعاب مثل توكيميكي ميموريال.

3- كابل الربط SCPH-1040: يسمح بربط جهازين. وقد استُخدم في بعض الألعاب.

4 - SCPH-1070: MULTITAP - يسمح بتوصيل أكثر من وحدة تحكم واحدة بنفس الجهاز ولعب بعض الألعاب مع 4 أو 5 لاعبين بشريين أو أكثر.

5- SCPH-1080: لوحة مفاتيح رقمية: أول لوحة مفاتيح تم إصدارها خارج اليابان. وهي أكبر قليلاً من النسخة اليابانية.

6- فأرة SCPH-1090 بسلك أطول: إنها فأرة شائعة ذات زرين مصممة لأجهزة بلاي ستيشن. يأتي سلكها أطول من سلك فأرة SCPH-1090.

V - SCPH-1110: أول وحدة تحكم تناظرية من سوني لجهاز بلاي ستيشن، وهي السلف لوحدة (SCPH-1110) عصا تحكم تناظرية مزدوجة: تُعد عصا التحكم التناظرية بلاي ستيشن التحكم التناظرية المزدوجة بلاي ستيشن. يُشار إليها خطأً في كثير من الأحيان باسم "عصا تحكم سوني فلايت ستيك" (لا ينبغي الخلط بينها وبين سلسلة عصي التحكم فلايت ستيك لأجهزة بلاي ستيشن من إنتاج شركة هوري، وهي شركة تصنيع ملحقات خارجية). أعلن عنها للجمهور في أغسطس ١٩٩٥، وطُرحت عصا التحكم التناظرية في الأسواق اليابانية في أوائل أبريل ١٩٩٦.

تستخدم عصا التحكم التناظرية تقنية مقياس الجهد التي سبق تقديمها في أجهزة ألعاب مثل فيكتركس؛ فبدلاً من الاعتماد على مفاتيح ثنائية ثمانية الاتجاهات، تستطيع وحدة التحكم رصد التغيرات الزاوية الدقيقة خلال نطاق الحركة الكامل. كما تتميز العصا بمفتاح رقمي على شكل قبعة يُشغل بالإبهام على عصا التحكم اليمنى، وهو ما يُقابل لوحة الاتجاهات التقليدية، ويُستخدم في الحالات التي تتطلب حركات رقمية بسيطة.

تم تضمين وضع توافق مع عصا التحكم التناظرية في وحدة التحكم التناظرية المزدوجة، وهي أول نسخة تناظرية معدلة من سوني لتصميم لوحة الألعاب الأصلية.

تُستخدم هذه الوحدة في ألعاب مثل Ace Combat و6 Bogey Dead وArmored Trooper Votoms وغيرها.

SCPH-1150 - ٨ في SCPH-1180e في الولايات المتحدة، و SCPH-1180 في اليابان، و SCPH-1150) ؛ وحدة تحكم تناظرية مزدوجة؛ تُعد وحدة التحكم التناظرية المزدوجة من سوني وكانت أول وحدة تحكم تناظرية رسمية من سوني هي عصا DualShock. أول محاولة من سوني لإنتاج وحدة تحكم تناظرية محمولة لجهاز بلاي ستيشن، وهي السلف لوحدة (أوروبا SCPH-1110). التحكم التناظرية من بلاي ستيشن

أُعلن عن وحدة التحكم التناظرية المزدوجة لأول مرة في بيان صحفي أواخر عام ١٩٩٥، وعُرضت تحت الزجاج في معرض بلاي ستيشن إكسبو ٩٦-٩٧ الذي أقيم في الفترة من ١ إلى ٤ نوفمبر ١٩٩٦. طُرحت في اليابان في أبريل ١٩٩٧، بالتزامن مع إصدار لعبتي Tobal 2 وBushido Blade اليابانيتين اللتين تدعمان التحكم التناظري. رُوّج لها على أنها تتيح تحكمًا أكثر دقة وسلاسة في شخصيات اللعبة، مع ميزة الاهتزاز التي تُساهم في تجربة أكثر واقعية.

قبل إصدارها في الولايات المتحدة، كشفت سوني عن إزالة خاصية الاهتزاز من وحدة التحكم. بحسب متحدث باسم سوني، "فمنا بتقييم جميع الميزات وقررنا، لأسباب تتعلق بالتصنيع، أن أهم ما يهم اللاعبين هو خاصية التحكم التناظري".

طُرح الجهاز في الولايات المتحدة في 27 أغسطس 1997، وفي أوروبا في أواخر العام نفسه مع حملة ترويجية محدودة. بعد بضعة أشهر، طُرح أول جهاز تحكم DualShock في اليابان في 20 نوفمبر 1997.

وكانت نامكو قد أصدرت بالفعل جهاز تحكم تناظري لجهاز بلاي ستيشن يُسمى NeGcon. لم يكن الوضع التناظري في جهاز التحكم Dual Analog Controller من سوني متوافقًا مع ألعاب NeGcon مثل WipEout وRidge Racer. مع ذلك، تدعم ألعاب Need for Speed II وGran Turismo 2 كلاً من نظامي التحكم NeGcon وDual Analog.

اشتكى اللاعبون اليابانيون، الذين يفضلون التصميمات الأصغر حجمًا، من أن المقابض الطويلة جعلت وحدة التحكم كبيرة جدًا وغير مريحة، كما أن غياب خاصية الاهتزاز في الطرازين الأمريكي والأوروبي كان من أبرز الأسباب التي دفعت سوني إلى إيقاف إنتاج هذه الوحدة وإعادة تصميمها. [بحاجة لمصدر]

توقف إنتاج وحدة التحكم التناظرية المزدوجة في الأسواق الثلاثة عام ١٩٩٨ ليحل محلها جهاز DualShock، مع أن بعض اللاعبين ما زالوا يعتبرونه وحدة تحكم أفضل، ويعود ذلك في

الغالب إلى مقابضه الطويلة وأزراره الجانبية البارزة. علاوة على ذلك، جعلته ندرته مطلوبًا بشدة بين هواة جمع أجهزة الألعاب.

الميزات:

إذا كانت اللعبة متوافقة مع وحدة التحكم التناظرية المزدوجة، فسيتمكن اللاعب من الضغط على زر "التناظري" الموجود بين عصا التحكم التناظرية لتفعيل الوضع التناظري. وكان يُشار إلى ذلك بمؤشر LED أحمر. أما إذا كانت اللعبة غير متوافقة مع الوضع التناظري، وتم تحويلها إليه، فلن تستجيب وحدة التحكم لأي ضغطات، أو في بعض الحالات، سيعتبر جهاز بلاي ستيشن وحدة التحكم مفصولة. وقد

وفرت إمكانية محاكاة عصا التحكم FlightStick من سوني، بالضغط على زر "التناظري" مرة ثانية لإظهار مؤشر LED أخضر (والذي كان يُشار إليه عادةً باسم "وضع FlightStick")، بديلاً أقل تكلفة لعصا التحكم التناظرية FlightStick، حيث بلغ متوسط سعرها 35 دولارًا أمريكيًا مقارنةً بسعر FlightStick البالغ 70 دولارًا أمريكيًا.

هي سلسلة من وحدات التحكم بالألعاب (Dual Shock ويُشار إليها أحيانًا باسم DUALSHOCK المعروفة رسميًا باسم DualShock) وحدة التحكم SCPH-1200 DUAL SHOCK: 9 - في اليابان أواخر عام 1997، وفي أمريكا DualShock تم طرح .PlayStation 3 و PlayStation 2 و PlayStation المزودة بخاصية الاهتزاز من إنتاج شركة سوني لأجهزة ألعاب الفيديو مزودة بوحدة PlayStation الأصلي، ثم صدرت نسخة مُعدّلة منه لأجهزة PlayStation في مايو 1998، وحققت نجاحًا نقديًا كبيرًا. في البداية، تم طرحها كوحدة طرفية ثانوية لجهاز التحكم، وتم الاستغناء لاحقًا عن وحدة التحكم الرقمية التي كانت مُرفقة بالجهاز في الأصل، بالإضافة إلى وحدة التحكم التناظرية المزدوجة من سوني.

وحدة التحكم التناظرية DualShock (SCPH-1200) هي وحدة تحكم قادرة على توفير استجابة تفاعلية بناءً على أحداث اللعبة على الشاشة (إذا كانت اللعبة تدعمها)، أو وظيفة الاهتزاز. سُميت وحدة التحكم DualShock بهذا الاسم لأنها تستخدم محركي اهتزاز: محرك طنين خفيف يُشبه اهتزاز الهاتف المحمول أو جهاز النداء، ومحرك اهتزاز قوي يُشبه اهتزاز وحدة Rumble Pak الخاصة بجهاز Nintendo 64. يختلف DualShock عن Rumble Pak في أن Rumble Pak يستخدم بطاريات لتشغيل وظيفة الاهتزاز، بينما تستخدم جميع أنواع DualShock السلكية الطاقة المُزودة من جهاز PlayStation. تستخدم بعض وحدات التحكم المتوافقة مع DualShock من جهات خارجية بطاريات بدلاً من مصدر طاقة PlayStation. تُشبه ميزة الاهتزاز في DualShock تلك الموجودة في الإصدار الأول من وحدة التحكم التناظرية اليابانية Dual Analog Controller، وهي ميزة أزيلت بعد فترة وحيزة من إصدار تلك الوحدة.

حظيت وحدة التحكم بدعم واسع النطاق. بعد فترة وجيزة من إطلاقه، دعمت معظم الألعاب الجديدة، بما في ذلك كراش باندیکوت: ووربد، وسبايرو ذا دراغون، وتيكن 3، خاصية الاهتزاز و/أو عصا التحكم التناظرية. كما تدعم بعض الألعاب المصممة خصيصًا لخاصية الاهتزاز الأصلية لجهاز Dual Analog، مثل بورش تشالنج، هذه الخاصية. واستفادت العديد من الألعاب من وجود محركين لتوفير تأثيرات اهتزاز مجسمة، بما في ذلك جران توريزمو ونسخة بلاي ستيشن من كويك 2. وفي عام 1999، أصبحت لعبة أيب إسكيب، التي حققت نجاحًا كبيرًا على بلاي ستيشن، أول لعبة تتطلب استخدام هذه الخاصية.

وكما هو الحال في سابقه، جهاز Dual Analog Controller، يحتوي جهاز DualShock على عصا تحكم تناظرية مزدوجة. ولكن على عكس جهاز Dual Analog Controller، تتميز عصا التحكم في DualShock برؤوس مطاطية بدلًا من الأخاديد الموجودة في عصا التحكم في Dual Analog Controller.

جهاز SCPH-110 DualShock: كان أول طراز أصلي من DualShock

بوكيت ستيشن: بوكيت ستيشن هو مساعد رقمي شخصي مصغر من إنتاج سوني، مصمم كجهاز طرفي لجهاز بلاي ستيشن. صدر حصريًا في اليابان في ٢٣ يناير ١٩٩٩، ويتميز بشاشة LCD، ووصوت، وساعة توقيت، وإمكانية اتصال بالأشعة تحت الحمراء. كما يعمل كبطاقة ذاكرة بلاي ستيشن قياسية. SCPH-4000 - ١٠.

عادةً ما كان يتم توزيع برامج بوكيت ستيشن كملحقات لألعاب بلاي ستيشن، مضمنة في قرص CD-ROM، مما يُحسّن الألعاب بميزات إضافية. كما كان بالإمكان تحميل برامج مستقلة عبر جهاز بلاي ستيشن، ثم نقلها إلى بوكيت ستيشن لاستخدامها. تتيح واجهة بيانات الأشعة تحت الحمراء المدمجة نقل البيانات مباشرةً، مثل ملفات حفظ الألعاب، بين وحدات بوكيت ستيشن، بالإضافة إلى إمكانية اللعب الجماعي.

على الرغم من أن النظام لم يُطرح على نطاق واسع خارج اليابان، إلا أنه كانت هناك خطط لذلك. على سبيل المثال، نُشرت مقالة عن النظام في مجلة بلاي ستيشن الرسمية في المملكة المتحدة، واحتفظت بعض الألعاب (مثل فاينل فانتسي ٨) بوظائف بوكيت ستيشن في نسخها المترجمة. ونتيجة لذلك، أضافت نسخة الحاسوب الشخصي من لعبة Final Fantasy VIII لعبة Chocobo World مستقلة كجزء من التثبيت.

كان هناك إصداران:

SCPH-4000: أبيض،

SCPH-4000C: كريستالي.

المواصفات الفنية:

وحدة المعالجة المركزية: ARM7T (معالج RISC ذو 32 بت)
الذاكرة: 2 كيلوبايت من ذاكرة الوصول العشوائي الثابتة (SRAM)، 128 كيلوبايت من ذاكرة الوصول العشوائي الفلاشية (Flash RAM)
الرسومات: شاشة LCD أحادية اللون بدقة 32×32 نقطة
الصوت: مكبر صوت مصغر واحد (10 بت PCM)
المفاتيح: 5 أزرار إدخال، زر إعادة ضبط واحد
الاتصال بالأشعة تحت الحمراء: ثنائي الاتجاه (يدعم أنظمة التحكم عن بعد التقليدية والقائمة على تقنية IrDA)
مؤشر LED: 1 (أحمر)
البطارية: بطارية ليثيوم أيون واحدة من نوع CR-2032
وظائف أخرى: وظيفة التقويم ورقم التعريف.
الأبعاد: 64 × 42 × 13.5 مم (الطول × العرض × الارتفاع)
الوزن: حوالي 30 غرامًا (بما في ذلك البطارية)

11 - SCPH-4010: VPICK: إنه جهاز إدخال يحاكي ريشة الجيتار، وهو متوافق مع ألعاب مثل **"Aerosmith: Quest for Fame" [1997]** أو **"Stolen Song" [1998].**

ب - وحدات التحكم المرخصة:

1- SLEH-00001: تأتي مزودة بمجموعة كاملة من عناصر التحكم في إطلاق النار التلقائي، Asciiware القياسية من AsciiPad المتخصصة: النسخة الأكبر من لوحة ASCII لوحة تحكم والوضع التوربيني، ما يكفي من القوة لتجاوز أي مهارة في أي لعبة ترغب في لعبها. أضف إلى ذلك خيار الحركة البطيئة المدمج، وستحصل على حلم كل من يرغب في الغش.

خاصية التشغيل التلقائي التوربيني لإطلاق النار السريع دون الحاجة إلى الضغط على زر
تحكم مستقل في وضع Turbo لكل زر من الأزرار الثمانية
ثمانية أزرار للاستجابة الفورية
تتيح لك خاصية التحكم بالحركة البطيئة إبطاء الحركة لتحكم أفضل

2 - SLEH-00002: على الرغم من احتوائها على عدة خيارات لتجنب المهارات، إلا أن عصا التحكم هذه تُعيد أجواء أجهزة الألعاب القديمة إلى المنزل. لعب ASCII عصا تحكم ألعاب سترتبت فايتر باستخدامها يُشبه تمامًا اللعب في صالة الألعاب، إلا إذا استخدمت خيارات Turbo بالطبع.

يمكن لـ Auto Turbo توجيه ما يصل إلى 36 لكمة في الثانية، دون استخدام اليدين.
تتيح خاصية Turbo القابلة للتعديل ما يصل إلى 36 لكمة في الثانية
تحكم مستقل في وضع Turbo لكل زر من الأزرار الثمانية.
تتيح لك خاصية التحكم بالحركة البطيئة إبطاء الحركة.
توفر ثمانية أزرار تحكم استجابة فورية.

نامكو نيغكون: كان نيغكون وحدة تحكم خارجية لجهاز سوني بلاي ستيشن، من إنتاج شركة نامكو: SLPH-0001 / SLEH-00003 - 3.

تميز نيغكون بتصميم فريد، حيث كان نصفي وحدة التحكم متصلين بمفصل دوار، مما يسمح بتدويرهما بالنسبة لبعضهما البعض. وكان الجهاز يقيس مدى هذا الدوران تناظريًا.

كما تميزت أزراره بتصميم غير مألوف في ذلك الوقت. فوحدة تحكم بلاي ستيشن العادية آنذاك كانت مزودة بأزرار رقمية بالكامل، مع لوحة تحكم اتجاهية على اليسار، وأزرار كتف R1 وR2 وL1 وL2، وأزرار مثلث ودائرة ومربع وX على اليمين، بالإضافة إلى زري التحديد والبدء في منتصف وحدة التحكم. أما نيغكون، فقد أزال زري L2 وR2 وزر التحديد، واستبدل زري الدائرة والمثلث الرقميين بزري A وB الرقميين، كما استبدل زر الكتف R1 بزر كتف R رقمي. تميز جهاز neGcon بوجود لوحة تحكم رقمية على شكل حرف D، على غرار أجهزة التحكم المنافسة، على عكس تصميم وحدة تحكم PlayStation الرسمية التي تتخذ شكل علامة راند. أما

الأزرار المتبقية، فقد حظيت بتصميم أكثر تطورًا. استُبدل زرا X والمربع بزرين تناظريين ? و ?. وُضع هذان الزران في تجويف، وكان مدى حركتهما حوالي 7 مم. يمكن للمستخدم وضع إبهامه على حافة التجويف، بحيث يمتد طرفه فوق الحافة للضغط على الزرين ? و ?. يسمح هذا بتحريك طرف الإبهام بدقة للضغط على الزرين ? و ? بمسافات متفاوتة، مما يتيح تحكمًا دقيقًا للغاية دون الحاجة إلى الكثير من التدريب. كان زر الكتف الأيسر (L) تناظريًا أيضًا، بمدى حركة حوالي 5 مم. أما زر الكتف الأيمن (R)، فكان له مدى حركة 5 مم مثل زر الكتف الأيسر، ولكنه كان يُفعّل مستشعرًا رقميًا فقط.

4 - SLPH-00002: عصا القتال هوري PS

5 - SLPH-00003: عصا القتال ASCII V

6 - SLPH-00004: لوحة تحكم SUNSOFT SUNSTATION:

وظيفة البرمجة - اضغط زرًا واحدًا لتفعيل هجوم خاص مُسجل. تتضمن أيضًا العديد من الأوامر المُسبقة الضبط.

وظيفة إطلاق النار السريع - تنفيذ أمر بشكل متكرر بسرعة عالية: 5 أو 20 أو 30 مرة في الثانية.

وظيفة الإبطاء - التبديل تلقائيًا بين الإيقاف المؤقت والتشغيل لإبطاء اللعب (في الألعاب التي يمكن إيقافها مؤقتًا باستخدام زر التشغيل).

7 - SLPH-00005: ASCII ASCIIPAD V

٨ - SLEH-0020 / SLPH-00126 / SLUH-00059: نامكو جوكون: يتميز جهاز نامكو جوكون بتصميمه الفريد بين أجهزة التحكم الخاصة بأجهزة الألعاب المنزلية. فهو أول جهاز تحكم مزود بتقنية التغذية الراجعة للقوة لأي نظام ألعاب منزلي، ولا يزال الجهاز الوحيد المحمول باليد. في حين أن العديد من أجهزة التحكم كانت توفر "التغذية الراجعة للقوة" على شكل اهتزاز بسيط، كان جوكون أول جهاز يوفر قوة معاكسة حقيقية للاعب، تقاوم مدخلات اللاعب لمحاكاة تأثيرات التوجيه الحقيقية.

أصدرت نامكو هذا الجهاز في عام ١٩٩٨ مع لعبة ريدج ريسر ٤، وتم بيعه بشكل منفصل وكحزمة مع اللعبة. منذ إصداره، لم يتم إصدار سوى جهاز طرفي واحد آخر مزود بتقنية التغذية الراجعة للقوة لأجهزة الألعاب المنزلية: سلسلة عجلات القيادة من لوجيتك لأجهزة إكس بوكس وبلاي ستيشن.

التوافق: لا يتوافق هذا الجهاز مع عجلة القيادة، لذا على عكس NeGCon، لا يمكن استخدامه مع معظم ألعاب سباق بلاي ستيشن. يعمل مع Ridge Racer Vg Ridge Racer 4 لجهاز PS2، ولكن بخلاف ذلك، يُنصح بتجنبه.

من الناحية التقنية: تدور العجلة بحرية، وهي متصلة بالمحرك عبر سلسلة من التروس. يساهم التراخي في هذه التروس البلاستيكية في الشعور العام برداءة الجودة، حيث يدور القرص قليلاً قبل أن يبدأ بالتحرك.

سانكيو ن.اسوكا: SLPH-00007 - 9

10 - SLPH-00008: عصا تحكم قابلة للبرمجة من مستشفى سانغيو

11 - SLPH-00009: لوحة تحكم ثنائية الاتجاه لقائد القتال من هوري

12 - SLPH-00010: القائد المحترف الخارق

13 - SLPH-00012: 10 منصة قيادة هوري القتالية B

14 - SLEH-00004 / SLPH-00018: عصا ألعاب NAMCO ARCADE: عصا ألعاب Namco Arcade Stick (معرف Sony: SLEH-0004) هي ملحق من طرف PlayStation ثالث تم تقديمه بواسطة Namco 1996 في عام.

يُحاكي جهاز التحكم Arcade Stick تصميم وحودة المكونات الموجودة عادةً في أجهزة ألعاب الأركيد. وهو متوافق مع بروتوكول لوحة تحكم PlayStation الأصلية، لذا

يُمكن استخدامه مع العديد من ألعاب PlayStation 1 و2. كما تم تصنيف ألعاب Namco PlayStation، مثل سلسلة Tekken وSoul Edge/Blade، على أنها متوافقة مع هذا الجهاز.

15 - SLPH-00014 / SLEH-00005 / SLUH-00017: KONAMI HYPER BLASTER: وحدة تحكم مسدس ضوئي من صنع شركة كونامي مدعومة في ألعاب مثل Area 51 و Crypt Killer و Die Hard Trilogy وما إلى ذلك.

16 - SLPH-00015: وحدة تحكم مستوى الصوت من نامكو

17 - SLPH-00021: IMAGEGUN

18 - SLPH-00022: AI COMMANDER PRO

19 - SLPH-00024: عجلة القيادة

20 - SLPH-00027: ASCII GRIP V

21 - SLPH-00036: جهاز صدمات مزدوج لاسلكي:

PlayStation
TURBO
1P
2P
WIRELESS DUAL SHOT
OPTEC
TURBO
PLAYER
START
SELECT

22 - SLPH-00038: ASCII PAD V JR.: كان هذا مجرد جهاز تحكم بديل لجهاز بلاي ستيشن من إنتاج شركة ASCII. لا يوفر وظائف توربو ويحتوي على لوحة توجيه صلبة.

23 - SLPH-00039: الإصدار الثاني: تتميز هذه الوحدة بمفاتيح توربو مستقلة وخاصية الحركة البطيئة، يُشار إليها غالبًا باسم "خاصة" أو "متخصصة" في لوحة ASCII تحتوي على لوحة تحكم اتجاهية صلبة تشبه لوحة سيجا جينيسيس، بدلاً من تصميم "الصليب المنفصل" الموجود في وحدات V Jr. الولايات المتحدة لتمييزها عن (انظر أدناه). تحكم بلاي ستيشن القياسية.

24 - SLPH-00042: مجموعة ASCII GRIP V - DERBY STALLION '99

25 - SLPH-00051: تايتو دينسيا دي انطلق! وحدة التحكم

26 - SLPH-00060: وحدة تحكم ASCII BIOHAZARD "الخاصة" / SLEH-00011: لوحة Resident Evil:

تم تطويره خصيصًا للاستخدام في Resident Evil و Resident Evil - Director's Cut و Resident Evil 2 (الألعاب غير مضمنة).
يتضمن "مقبض المسدس" الفريد - الزناد المدمج في المقبض يوفر تحكمًا مثاليًا في إطلاق النار.
توفر لوحة التحكم الاتجاهية المكونة من جزأين حركة دقيقة للشخصية قدر الإمكان.
يوفر تصميم الأزرار المثالي أفضل تحكم متاح.
يوفر التصميم المريح والمُصمم بشكل خاص أقصى درجات الراحة.
كابل بطول مترين.
وظيفة تصوير خاصة "توربو".

27 - SLPH-00061 / SLEH-00009 ASCII ARCADE STICK V2: لا يحتوي هذا الإصدار على خيار تكوين تأثير الزر.

28 - SLPH-00065: ASCII PAD V PRO: لوحة مفاتيح بشاشة LCD يتميز هذا الطراز بالإضافة إلى، ويتيح برمجة مجموعات من ضغطات الأزرار لوظائف الاختصار. كما يحتوي على لوحة تحكم اتجاهية متينة وظائف السرعة القصوى والحركة البطيئة المعتادة.

29 - SLPH-00100: وحدة تحكم صيد الأسماك "المعلقة": وحدة تحكم مصممة خصيصًا لألعاب صيد الأسماك.

ASCII

30 - SLEH-00005: عجلة قيادة ماد كاتز: العيب الوحيد في أنظمة عجلة القيادة هو الحاجة إلى طاولة أو سطح صلب أمامك أثناء اللعب. مع توصيل معظم أجهزة الألعاب بالتلفزيون المنزلي، يصعب إيجاد مكان مناسب لتثبيت وحدة تحكم عجلة القيادة، كما يصعب استخدامها وهي موضوعة على حجرك.

مع ذلك، فهي تعمل بشكل رائع في ألعاب السباق، حيث حققتُ في لعبة Ridge Racer ثاني أسرع زمن للفة بعد NegCon.

عجلة قيادة تناظرية ورقمية مع دواسات قدم

31 - SLPH-00034: GUNCON / SLEH-00007: NAMCO G-CON45: غونكون ("GunCon" يُكتب أحيانًا)، والمعروف باسم جي-كون في أوروبا، هو مجموعة من ملحقات المسدسات الضوئية صممتها شركة نامكو لأجهزة بلاي ستيشن.

أُرفق أول جهاز غونكون (جي-كون 45 في أوروبا) (معرف سوني: SLEH-00007) مع نسخة بلاي ستيشن من لعبة تايم كرايسس.

32 - SLEH-00012: القفاز:

استخدام القفاز بسيط للغاية، يكفي أن تشير إليه. ابدأ اللعب بوضعية طبيعية ومريحة تشبه المصافحة. ما الذي يمكن أن يكون أسهل من ذلك؟
قم بثني معصمك وستتحرك شخصية اللعبة في ذلك الاتجاه - لن تحتاج حتى إلى التصويب.
توجد الأزرار في متناول أصابعك لتوفير سرعة فائقة في حركات الكومبو.

لا يتطلب الأمر أي إعدادات - ما عليك سوى توصيل القفاز بمنفذ وحدة التحكم في جهاز ألعاب بلاي ستيشن الخاص بك.

يعمل مع جميع ألعابك الحالية.

يعمل الوضع الرقمي مع الألعاب المصممة لوحدة تحكم بلاي ستيشن القياسية
يعمل الوضع التناظري مع الألعاب المصممة لعصا تحكم تناظرية واحدة ووحدات تحكم القيادة
يمنحك وضع المحاكاة التناظرية تحكمًا من النوع التناظري في معظم الألعاب الرقمية.

وحدة تحكم بيتمانيا / محطة دي جي بيتمانيا برو: النسخة الأوروبية من بيتمانيا، تضمّ روائع النوادي الليلية لفنانين مثل مولوكو (سينغ إت باك)، SLEH-00021 - 33 وراف درايفرز (دريمينغ)، ولي ريذم ديجيتال (جاك يور بودي). إذا كنت تطمح لدخول قاعة مشاهير الدي جي، فعليك أن تُشعل حماس الجمهور. استعد للانطلاق وتحكّم بالموسيقى.

ASC-05158B BEATMANIA JUNK: يستخدم في ألعاب مثل Beatmania أو Guitar Freaks.

34 - SLEH-00023: لوحة الرقص الرسمية: هذه هي لوحة التحكم الرسمية للرقص من سوني، وهي متوافقة مع أول جهازين من أجهزة الألعاب الخاصة بهم وجميع إصداراتها اللاحقة. يتم إنتاجها بواسطة شركة غيليموت/تراستماستر نيابة عن سوني.

للاستخدام حصريًا مع بلاي ستيشن 2، وبلاي ستيشن (PS one)، وبلاي ستيشن
جهاز طرفي مذهل يعمل بالرقص، مناسب للأطفال والكبار على حد سواء
صُممت لتتيح لك اللعب والرقص في نفس الوقت
استخدم قدميك و"ارقص" في طريقك عبر أي لعبة رقص
إنها أغنية ناجحة بكل تأكيد في الحفلات!
حوّل تجربة اللعب إلى حفلة رقص مفعمة بالحيوية.

35 - RU018-J2: وحدة تحكم خاصة لعشاق الجيتار.

KONAMI
登場!!
ギターフリークス専用コントローラ